1993年７月23日発行（毎月第２第４金曜日発行）第１巻第12号通巻12号

電撃スーパーファミコン
12号付録

Street Fighter II Turbo



ストリートファイターIIターボ
パーフェクトマニュアル

PERFECT MANUAL

ROUND [II] TACTICS

[戦術編]



CONTENTS

ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル ROUNDII［戦術編］

電撃スーパーファミコン
12号付録

STAFF

［EDITOR］
H. KOHDA
I. GOTO
N. HONDA

［WRITER］
T. MISU
MULTIPLIES(L)

［ILLUSTLATER］
T. YATSU
A. MATSUNAGA

［DESIGNER］
DIRECTION·NAKA



CHAPTER 1

［初級～中級編］



Street Fighter II Turbo
PERFECT MANUAL

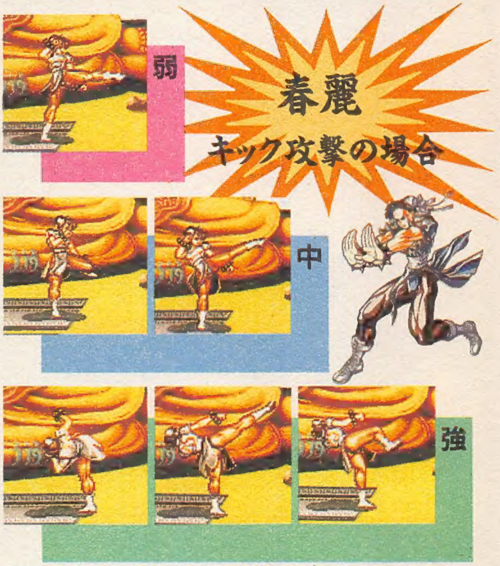
基礎講座

最適な機会〈チャンス〉に
適切な技を
出せるようにしよう

BASIC ACTION —的確に技をくり出す—

STEP 1…弱、中、強による、技の違いは？

ストリートファイターになるための第１歩は、的確に技をくり出すことから始まる。やみくもにボタンを連打するだけではなく、自分を操るキャラクターがどんな技を持ち、それをどういったときに出せばいいのかを理解するのだ。まず、弱、中、強による技の違いから説明しよう。基本的に、弱は威力が低く間合いも短いかわりに連打ができる。逆に、強は威力が高く間合いも長いのだが、技をくり出すアクションが大きくなっているのだ。





⬅弱は牽制として使い、強は空振りしないように心がける。やみくもに連打するのはダメ。

STEP 2…パンチ、キック攻撃の差

各キャラクターはパンチ系攻撃とキック系攻撃をくり出すことができ、それぞれ弱、中、強の攻撃方法がある。つまり、通常技はパンチ３種類、キック３種類の計６種類の攻撃が可能なわけだ。しかし、キャラクターによっては、キック攻撃ができなかったり、ジャンプパンチ攻撃がなかったりするのもいる。自分が操作するキャラクターは、前号の付録ですべての技をチェックしておくといいだろう。

パンチとキックの違いはキャラによってだいぶ異なるが、おもにパンチ系の方は間合いが短く素早い攻撃、キック系の方は破壊力が高く、相手を転ばせる事ができる攻撃が多い。



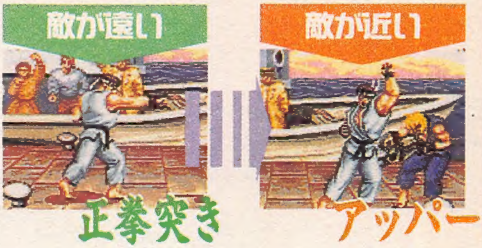
⬅パンチとキックの違いはキャラによって異なるが、リュウやケンなどは、パンチよりもキックの方が間合いが長い。



➡逆に本田やブランカは、キックよりもパンチの方が間合いが長いようだ。キックは敵を転ばせる技が多いのも特徴か。

STEP 3…間合いによって変化する技

技によっては、距離によって変化するものもある。たとえば、リュウやケンの強パンチは、相手と離れた位置でくり出せば正拳突きだが、密着するほど接近していれば、アッパーになる。こういった技の変化は、四天王を除く８人にのみ見られる。残念ながら四天王は技のパターンが少ないため、距離によって技は変化しない。



STEP 4…キャラに応じたパッド設定

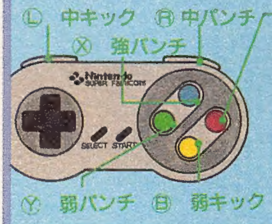
何度も対戦プレイをくり返していると、各キャラクターによって、よく使う技とそうでない技がわかってくるはず。それがわかったら、操作するキャラクターに合わせて、パッドのボタン配置を変更してみよう。ここでは、編集部オススメの配置例をいくつか載せてみた。これは、ゲームをかなりやりこんだ編集部ゲーマーも愛用しているベスト配置だぞ。



⬅試合開始前にボタンの位置を変更しよう。いろいろなパターンをためしてみるべし。

Aパターン

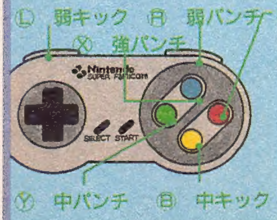
弱と強をメインにした配置。特にリュウやケン、サガットによく使うパターンだ。Ⓡに中キックを入れるか、中パンチを入れるかはお好みしだい。また、しゃがみ弱キックからスクリューができるなら、ザンギエフにもオススメだ。



おすすめキャラ
- ●リュウ
- ●ケン
- ●ザンギエフ
- ●バイソン
- ●サガット

Bパターン

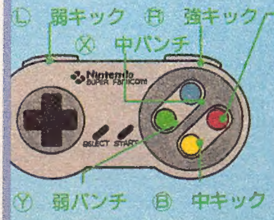
本田やブランカ、ガイルなどで使用度の高い、中と強をメインにした配置。特に本田やガイルはⓇの弱も多用することになる。このパターンBとパターンAの配置は、どんなキャラにも応用がきく、黄金の２パターンといえよう。



おすすめキャラ
- ●E・本田
- ●春麗
- ●ブランカ
- ●ガイル
- ●ベガ

Cパターン

パンチ攻撃に重点をおいた配置だ。弱、中、強とすべてのパンチ攻撃が出しやすいのが利点。Ⓡの強キックも多用するから、右手の人差指は常にⓇへそえておくこと。ちょっと変速的な配置だけど、なれれば使いやすいぞ。



おすすめキャラ
- ●リュウ
- ●ケン
- ●春麗
- ●ガイル
- ●バルログ

DEFENSE

―敵の攻撃を防御する―

STEP 1…上段防御と下段防御

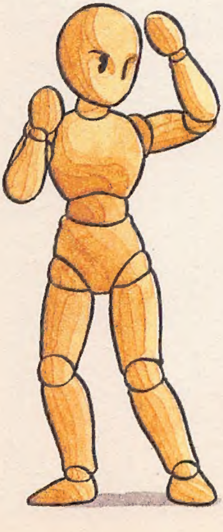
このゲームにおいて、もっとも重要な要素は、攻撃よりも防御。必殺技を完全マスターして、ハデな連続技を出せるようになったとしても、鉄壁の防御を誇る達人にはかなわないのである。それにヘタだなぁ、と言われるプレイヤーは総じて防御がザル。エキスパートへの道は、まず防御から始まるわけだ。ここでは、そんな防御についての基礎的なノウハウを説明しよう。

まず、防御には立ってガードする上段防御と、しゃがんでガードする下段防御の２種類しかない。敵の攻撃によってこれらを使いわけるわけだが、どの攻撃にどの防御が対応しているのか、下の図を参考にして、しっかり頭に叩き込んでほしい。





⬆鉄壁の防御を誇るガイルは、無敵の強さを発揮。スピードアップしたターボでは、前作以上に防御のテクが要求される。
⬅初心者と中級者の差は、まさしくこの防御力の差だ。ただ突っ込むだけじゃ勝てないぞ。



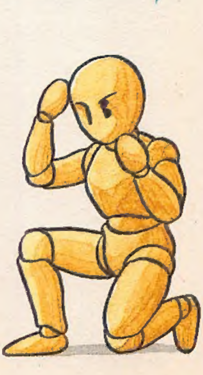
上段防御

ジャンプ・上段攻撃
敵の上段攻撃なら、しゃがんでいれば当たらないし、上段防御でガードできる。しかし、ジャンプ攻撃は上段防御でしか、ガードできないのだ。敵が飛んできたら、まず立って防御！

中段攻撃
腹を狙った中段攻撃でくり出す技は、どちらの防御でも防げる。

下段攻撃
足を狙った攻撃。上段防御だと、モロにくらってしまう。技によっては、転んでしまうこともある。

下段防御



攻撃の種別と防御パターン

ここでは、攻撃の種類をいくつか例にとって、それに応じた防御方法を解説しよう。防御する際の心得として、敵がとんできたら上段防御。それ以外は下段防御というのを忘れずに。それさえ守っていれば、防御はＯＫ！

ジャンプ攻撃

有効な防御　上段防御

ジャンプで飛び込んでの攻撃は、立ったままの上段防御でないとダメ。初心者がガシガシ攻撃を受ける原因の多くはこのジャンプ攻撃をしゃがんだまま避けようとするため。基本的にジャンプ攻撃は、どんな攻撃でも上段防御で受けるのだが、ダルシムのドリル頭突きやドリルキックだけは例外。下段防御でもガードできるのだ。

例



⬆飛んでからの攻撃はすべて上段でガードするべし。

⬇春麗の踏みつけ攻撃も立って防御しないとダメ。



上段攻撃

有効な防御　上、下段防御

立ってくり出すパンチ攻撃は、そのほとんどが上段攻撃だ。リュウやケンの正拳突きや、ガイルのスピニングバックナックル、サガットのストレートや、バイソンのアッパーも上段攻撃となる。これら上段攻撃の特徴は、しゃがんでいると攻撃がまったく当たらないこと。したがって、上段防御でも下段でも防げるわけだ。

例



⬆しゃがんでいれば当たらないのが、上段攻撃だ。

⬇空中の敵を叩き落とす場合にも、使えるわけ。

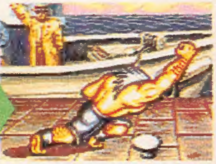


中段攻撃

有効な防御　上、下段防御

本田やブランカの攻撃は、そのほとんどが中段攻撃。サガットのミドルキックは中段に２発入る蹴りだ。また、波動拳やソニックブーム、ヨガファイヤーなども中段攻撃となる。変わったところでは、ガイルのリバーススピンキックも中段だ。見た目は上段攻撃なのだが、実は中段なので、しゃがんでいるだけでは避けられない。

例



⬆下段攻撃のように見えるけど、実は中段のパンチ。

⬇これも実は中段攻撃。見た目じゃよくわからんね。



下段攻撃

有効な防御　下段防御

しゃがんでのキック攻撃は足払いとなり、下段攻撃となる。強力な下段攻撃は相手を転倒させることができるため、試合を有利に運ぶことができる。たとえば、サガットのローキックは下段に２発入るため、上段防御だとモロにくらってしまう。また春麗の元伝暗殺蹴は中段攻撃のように見えて、実は下段の足払いだったりするので注意。

例



⬆下段に２発も入る、サガットのローキック。

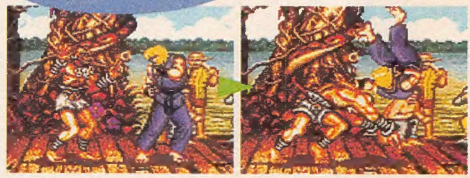
⬇春麗の元伝暗殺蹴は、立派な下段攻撃だ。



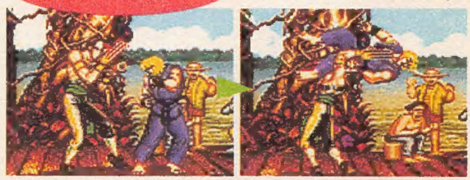
STEP 2…投げ、つかみ技は防御不可能

相手に接近している場合、攻撃力の高い投げ技やつかみ技がくり出せる。この投げ技、つかみ技を決める間合いは各キャラによって異なり、たとえばダルシムや本田はちょっとくらい相手と離れていても、ポイッと投げてしまう。逆にバルログは一番狭く、かなり接近していないと投げられない。これはバルログほどのスピードで間合いが広かったら、強すぎてしまうからだろう。この投げ技の最大の特徴は、パンチやキックといった打撃系の攻撃と違い、防御ができないことにある。接近戦では、投げ技の間合い、タイミングをしっかり把握しておくことが最も重要なのだ。

間合いが広い例……………ダルシム



間合いが狭い例……………バルログ



間合いが広い	間合いが狭い
ダルシム　E.本田　リュウ　ケン　ベガ	バルログ　春麗　サガット　バイソン

STEP 3…必殺技の防御について

打撃系の技は防御すればダメージゼロだが、必殺技は防御してもわずかにダメージをくらってしまう。中でも注意したいのが、百裂系の攻撃。上段防御では、足元に攻撃をくらってしまうので、要注意。また、波動拳などの飛び道具はダメージが低くなり、攻撃補助としての意味が強くなった。カッチリ防御するように。ちなみに、必殺技でありながら、防御すればダメージを受けない技も存在する。ベガのヘッドプレスや、サガットのタイガークラッシュがそうだ。

防御すれば体力が減らない技

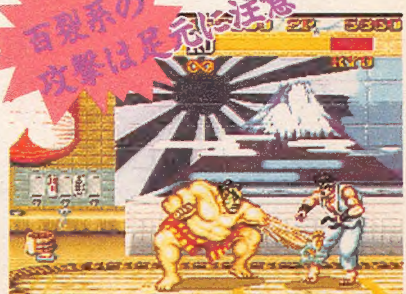


⬆ヘッドプレス

⬇タイガークラッシュ



百裂系の攻撃は足元に注意



⬆本田の百裂張り手や、春麗の百裂キックは、上、中、下段に攻撃をくり出している。ちゃんと下段防御せよ！

※キャラのデータは編集部独自に調査したものです

STEP 4…気絶状態とは？

気絶状態のカラクリをここで説明しよう。各キャラには画面に表示されている体力値とは別に、気絶値という見えないパラメータを持っている。そして、各技にはそれぞれ体力を減らすための攻撃力と、気絶値を減らすための攻撃力が別々に設定してある。つまり、この気絶値がある程度たまると、気絶状態になるのだが、気絶値は時間がたてばだんだん回復していくので、何度も連続してダメージを受けなければ、気絶にはならないわけだ。気絶状態には星くらみ状態とヒヨコくらみ状態があり、ヒヨコの方が動けない時間が長い。また、各キャラごとに気絶からの立ち直り時間は異なり、ザンギエフは気絶状態になりにくく、また回復も早い。

星くらみ状態



ヒヨコくらみ状態



気絶しにくい ← 春麗　ザンギエフ　ブランカ　リュウ　ケン　ガイル　バイソン　サガット　ベガ　E.本田　ダルシム　バルログ → 気絶しやすい

敵を気絶させやすい技とは何か？

技の中には攻撃力はたいしたことなくても気絶させやすい、という技もある。たとえばザンギエフのヘッドバット。これは一撃くらっただけで、ほぼ気絶状態になってしまう。また、波動拳などの飛び道具も2発決まればほぼ気絶。ベガのダブルニープレスなどの、2発ワンセットになった技も、気絶を誘いやすい。



⬆ヘッドバットは一撃で気絶。必殺技よりも恐い！



⬇ダブルニープレスやクリスタルフラッシュも強い。

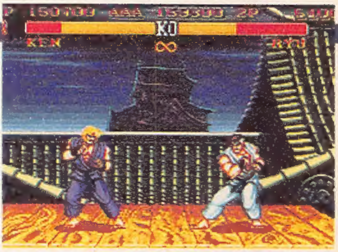


⬅2発連続ヒットさせればソク気絶！

SPECIAL ATTACK

—必殺技をマスターする—

●●●●●●●●●● コマンド入力型



コマンド入力型必殺技の特徴は、なれれば連発できることだ。どんな状況でも、瞬時にくり出せるのが強い。その反面、なれないと失敗する事も多く、自在にくり出すためには、十分な練習が必要だ。

¼円回転タイプ

●波動拳　●ヨガファイヤー
●(空中)竜巻旋風脚
●タイガーショット　●グランドタイガー



これはコマンド入力型の中でも、もっとも簡単なタイプ。✚ボタンを下方向から右側まですべらせるように持っていってから、ボタンを押せばいい。必殺技が出ないでパンチやキックが出てしまう人は、ボタンを押すタイミングが早すぎるのが原因。ゆっくり落ちついて、遅めに入力してみよう。

半回転タイプ

●気功拳　●ヨガフレイム



この半円回転タイプの必殺技は、¼円回転タイプよりも、ちょっと出すのが難しい。失敗すると、春麗なら気功拳は出ないし、ダルシムならヨガファイヤーが出てしまう。出し方のポイントとしては、後ろに下がってからヨガファイヤー（波動拳）を撃つ感覚か。✚ボタンを親指で大きく回転させると出しやすい。

一回転タイプ

●スクリューパイルドライバー

もっとも簡単かつ基本的なスクリューの出し方は、右の図の通り。しゃがみ弱キックを出した瞬間に✚ボタンを回転させ、足をしまうと同時に任意のパンチボタンを押すのだ。



大技 立ちスクリューをマスターせよ!



⬆まず相手方向に歩く。

⬆そして半回転させて……。

⬆ナナメ上パンチ。

Z字入力タイプ

●昇龍拳　●タイガーアッパーカット

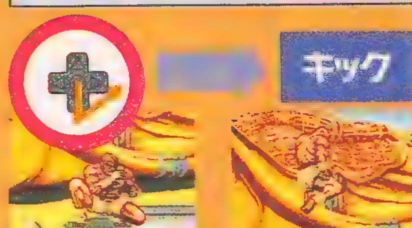
このタイプの必殺技は、自由に出せると、非常に気持ちいいぞ。なれないうちは、敵の方向に1歩移動してから波動拳、のタイミングで出してみよう。なれてきたら、✚ボタンで英字のZを入力する感覚で動かしてみるといい。



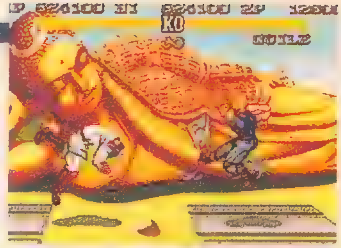
レ字入力タイプ

●タイガークラッシュ

タイガークラッシュは✚ボタンを↓→↗と入力したのち、キックを押すと出すことができる。これは✚ボタンでカタカナのレを書くようにすれば出しやすい。最後のキックボタンは早めに押さないと、サガットがジャンプしてしまうので注意しよう。



●●●●●●●●●●●● タ　メ　型



タメ型の必殺技はコマンド型よりも出しやすく、ビギナーでもちょっとの練習でガンガン出せるようになる。しかし、必殺技をタメている間は行動が制限され、敵に読まれやすいという欠点もある。

横タメタイプ

●ソニックブーム　●スーパー頭突き
●ローリングアタック　●サイコクラッシャー
●ダブルニープレス　●ダッシュストレート
●ローリングクリスタルフラッシュ
●ダッシュアッパー

防御方向に✚ボタンを入れておけば、必殺技をタメられる。上段防御でも下段防御でもいいから防御しながらタメておいて、✚ボタンを一気に逆に持っていき、ボタンを押す。ジャンプ中でもタメられるので、いつでもタメるクセをつけておこう。



下タメタイプ

●サマーソルトキック　●スーパー百貫落とし
●スピニングバードキック
●フライングバルセロナアタック、イズナドロップ
●ヘッドプレス　●バーチカルローリング

下段防御の最中にタメておくのが基本。敵がジャンプ攻撃をしてきたら、上段防御しなければならず、タメが解除されてしまうのが難点だ。✚ボタンを下から上に持っていくときは、ちゃんと中央を通るようにすると、ずいぶん出しやすくなるぞ。



連打型

●百裂張り手　●百裂キック
●エレクトリックサンダー

「ストリートファイターIIターボ」では、前作に比べて、ずいぶん連打型の必殺技が出しやすくなった。このおかげで、本田や春麗、ブランカはずいぶんパワーアップをした。とは言っても、やっぱり強ボタンの連打はパッドではツライので、弱か中を連打するように。ボタン配置にもよるけど、弱と中を一緒に連打すれば、もっと出しやすいぞ。連打型の必殺技の有効的な出し方は、ジャンプ中や大技の最中からボタンを連打しておくこと。相手の体力をガリガリ削って、ヒヤヒヤさせよう。

ジャンプ中に連打!



➡本田が敵にとび込む際、空中で弱パンチを連打すれば、まずチョップで突っ込み……。



➡百裂張り手につなげるわけだ。簡単な連打で出せるのがうれしい。削り力も大幅アーップ。まるで削岩機。

モーションの大きな技を出して連打



➡たとえば、春麗のしゃがみ強キック。ブーンと技を出している間に、弱キックを連打。



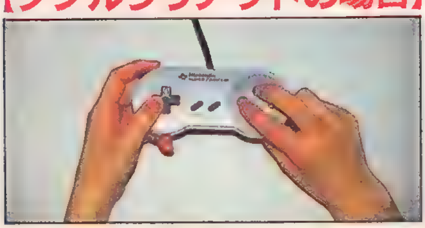
➡春麗の足が戻った瞬間、百裂キックがバシバシ決まる。敵の意表を突くように、攻撃できるわけだな。

同時押し型

●ダブルラリアット
●ハイスピードダブルラリアット
●ターンパンチ　●バックスラッシュ

同時押し型には、2つのタイプがある。ダブルラリアットのようにボタン2つ同時押しタイプと、ターンパンチのように3つ同時押しタイプだ。この同時押し型の必殺技も、前作よりは格段に出しやすくなっているが、やっぱりパッドでは不安が残る。これはもう、自分にあったパッドの持ち方を開発するしかないだろう。ちなみにターンパンチのオススメな持ち方は、左手の人差指でⓁ、右手の親指でⒷ、薬指でⒶを押してタメるといいぞ。

【ダブルラリアットの場合】



【ターンパンチの場合】



SPECIAL ATTACK

特殊複合型

●ヨガテレポート

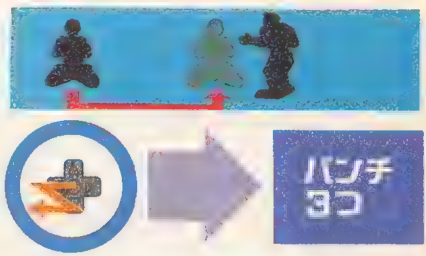
ヨガテレポートはとにかく出しにくい技だ。アーケード版『ダッシュターボ』では、昇龍拳とダブルラリアットを100パーセント出せる人でさえ、うまくいかない場合が多かった。しかもそれがスーパーファミコン版『ターボ』では出しにくいパッドでやらなければならないんだから、これはもう血のにじむような練習をくり返すしかないだろう。

ヨガテレポートは、左右どちらかの昇龍拳コマンドと、パンチボタンかキックボタンで操作することにより、出現場所を4パターンにかえることができる。

敵の背後、近距離



敵の前方、近距離



敵の背後、遠距離



敵の前方、遠距離



ONE POINT CHECK ワンポイントチェック

ノーマルモードって何が違うの？

ターボモードとノーマルモード、基本的にこの2つのモードの違いは、ゲームスピードと新必殺技の有無であるが、じつはいろいろと細かい部分も違っていたりする。たとえばバルログのバックスラッシュの出し方も、ノーマルだと後方に✚ボタンを2度押す、になっているし、本田の弱スーパー頭突きの飛距離も、ノーマルの方が全然長かったりする。

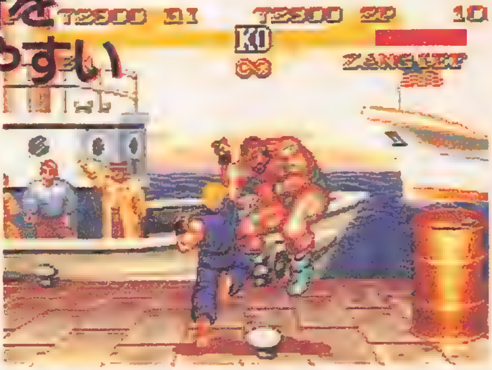


⬆ノーマルモードって、いわゆる前作に同キャラ対戦と四天王操作をつけたもの。

COUNTER ATTACK
—必殺技の返し方一覧—

必殺技の長所・短所を知れば対策もたてやすい

各キャラがそれぞれ使う必殺技は、通常技ではできない攻撃を可能にする〝そのキャラの最も強力な技〟である。必殺技の特徴は、大別して、①相手の攻撃を返す、②無敵時間を持つ、③通常技では届かないような間合いから攻撃できる、④通常技からのキャンセルがかかり連続技にからめることができる、の４つ。逆に必殺技を受ける側にとってみれば、これらの技をどう返すかがポイントとなる。まずは相手の必殺技の特徴を把握しよう。



⬆対戦で特に注意したいのは、昇龍拳をはじめとした〝無敵時間を持つ必殺技〟だ。これらの技はすべての攻撃を返すので、相手の動きを先読みする必要がある。無敵時間を覚えよう。

RYU&KEN 波動拳



POINT

コマンド系
技のダメージ ★☆☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強により飛ぶスピードが3段階に変化(ダメージは一定)。

[illegible]

画面はじに追い込まれ、波動昇龍拳の形に持ち込まれると危険。通常の返し方は、撃った後の硬直時間中に先読みで飛び込むのがベスト。また撃つ瞬間、足元の当たり判定が前に出るため強足払いの相討ちも有効。



⬆波動拳のモーションを見て飛び込むのでは遅い。

RYU&KEN 昇龍拳



POINT

コマンド系
技のダメージ ★☆☆
上昇中は完全に無敵。当たり判定は斜め前方、出しぎわは地上の足払いも返すことができる。

落ちぎわを一気に狙うこと

無敵時間を持つ必殺技の中では最強。攻撃が当たる間合いにいるときは、ガードするしか有効な方法はない。下降中の無防備状態を攻撃するか、着地時のスキをついて投げ、もしくは連続技をたたき込もう。



⬆落ちてきた昇龍拳はスキだらけ。弱いぜ!!

RYU&KEN 竜巻旋風脚



POINT

コマンド系
技のダメージ★☆☆
中段の左右に攻撃判定があり、主に不意討ちや返し技、移動に使われる。空中竜巻もあり。

[illegible]

ケンの竜巻は高速化したものの、威力が弱いのでしゃがみアッパーで簡単に落とせる。リュウの竜巻は当たり判定・威力ともに大幅パワーアップ。しゃがみアッパーで落とす自信がなければ、しゃがんで避けよう。



⬆下降中のリュウの竜巻。めくり投げは返しにくい。

CHUN-LI 気功拳



POINT

コマンド系
技のダメージ★☆☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強で飛ぶスピードが3段階に変化（ダメージは一定）。

基本の返し方は波動拳と同じ

遠距離から撃たれた弱の気功拳にとび込むと、強の昇り蹴りなどで撃墜されやすい。相手のスキをうかがい、早めの飛び込み攻撃が効果的。波動拳よりも硬直時間が長いので、そのまま投げにいくのもいい。



⬆波動拳よりも撃つまでの動作が遅くスキがある。

CHUN-LI スピニングバードキック



POINT

下タメ系
技のダメージ★☆☆
技の出る瞬間の上昇・下降中（足を開く、閉じる間）は無敵状態に。空中SBKもあり。

下降前に真下から迎撃せよ

上昇・下降中の無敵時間になっている間も攻撃判定があるので、この間に返すのは不可能。返すタイミングは、春麗の真下にもぐり込んだとき。真下でちょうど下降された場合は、しゃがみガードしたほうが無難。



⬆しゃがみからの対空技を持つキャラなら反撃だ。

CHUN-LI 百裂脚



POINT

連打系
技のダメージ★★☆
春麗の持つ技の中では破壊力がある方。当たり判定は上・中・下段。弱中強で威力が変化。

[illegible]

とび込み弱(中)キックからのつなぎでよく使われる。足の先に当たり判定がないので、前方から返すには飛び道具以外有効な方法がない。やや離れた間合いからとび込み、百裂を封じると同時に攻撃しよう。



⬆上方からの攻撃が効果的だが投げ返しに注意。

E.HONDA 百裂張り手



POINT

連打系
技のダメージ★★☆
相手の起き上がりや、通常技からのつなぎに使うと超強力。当たり判定は上・中・下段。

手の先には当たり判定がある!!

ガードの上からでも体力をガンガン削る破壊力は健在。ただ『ターボ』の百裂張り手には手の先に当たり判定がついている。弱パンチを出して返そう。下段にも張り手は当たるので、しゃがみガードが基本となる。



⬆中間間合いで百裂張り手を出されても恐くない。

E.HONDA スーパー頭突き



POINT

横タメ系
技のダメージ★★☆
遠距離からの不意討ち、相手のとび込み攻撃を返すときに使う。弱の出る瞬間は無敵。

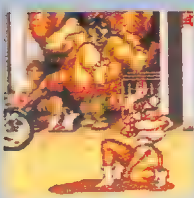
小パンチ連打ではたき落とせ

とび込んできた相手を、無敵時間を利用して迎撃する弱のスーパー頭突きに関しては、ただガードするのみ。中〜遠距離から出す中・強のスーパー頭突きは弱パンチをタイミングよく出せば落とせる。連打しろ!!



⬆無敵の対空技、弱のスーパー頭突きには注意。

E.HONDA スーパー百貫落とし



POINT

下タメ系
技のダメージ★☆☆
弱スーパー頭突き同様、出た瞬間が無敵。攻撃判定はスモウプレス→百貫落としと同じ。

着地後の硬直時間中を狙え

派手なモーションと素早い動きで相手を撹乱する本田の新技。飛び道具をよけるときによく使われるが、着地後のスキがかなり大きいのが弱点。しゃがみガード後に近づいて投げか、強の足払いで転ばすのが一番。



⬆ガードして間合いが離れたときは足払いを狙え。

BLANKA ローリングアタック



POINT

横タメ系
技のダメージ★☆☆
遠距離からの不意討ち、相手のとび込み攻撃を返すときに使う。弱中強で速さと距離が変化。

弱パンチ連打ではたき落とせ

ローリングを返されてもカウンターダメージ(2倍のダメージ)がなくなったため、対戦でかなり多用される。一度間合いが離れたら、牽制の意味も含めて弱パンチを連打すること。弱・中からのかみつきに注意。



⬆カウンターがなくなったので、乱発されやすい。

BLANKA バーチカルローリング



POINT

下タメ系
技のダメージ★☆☆
斜め上にローリングする新技。上昇中に攻撃が当たると下降中の当たり判定がなくなる。

着地したところを足払い!!

下降中を早めの対空技で返せないことはないが、タイミングがシビアなので実戦では難しい。素直にガードするが、着地地点に強の足払いを重ねて攻撃すべし。着地後のスキが少ないので、投げるのは難しい。



⬆真上に出されるとめくり攻撃になることも。

BLANKA エレクトリックサンダー



POINT

連打系
技のダメージ★☆☆
電撃攻撃により、触れたものをしびれさせる接近戦用の技。弱中強によって威力が変化。

やや遠めから足払い攻撃

中・強の通常攻撃だと相討ちになってしまうことが多い。やや離れた間合いから足先を当てるようにした強の足払いが有効だ。接近してのしゃがみ弱パンチでも返せる。重ねるように出されたら、素直にガード。



⬆これくらいの距離から足技いで一方的に返せる。

ZANGIEF スクリューパイルドライバー



POINT

コマンド系
技のダメージ★★★
ある一定の間合いに入れば、どんな状況からでも相手をつかむ技。コマンド入力は難しい。

近づかれたらアウト！

高レベルのCOM戦や、ザンギ使いのエキスパートが使う『ストII』最強の必殺技。弱・中攻撃、ガード状態からでもスクリューされる危険性がある。接近戦は連続技で反撃されないようにすること。近づかれると負け。



⬆これぞ最強の技、スクリュー。近づくな。

ZANGIEF ダブルラリアット・ハイスピードダブルラリアット



POINT

ボタン同時押し系
技のダメージ★★☆
飛び道具をすり抜けたり、対空技として使われる。ハイスピードは下段の当たり判定なし。

上半身のラリアットを見切れ

ダブルラリアットで飛び道具をすり抜けられたら、足払いを狙うこと。上段の攻撃判定はかなり広いので、飛び込み攻撃は危険だ。ただ足払いを乱用すると、ハイスピードラリアット→スクリューとなるので注意。



⬆足払いを空振りするとスクリューされる。

DHALSIM ヨガファイヤー



POINT

コマンド系
技のダメージ ★☆☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強により飛ぶスピードが3段階に変化(ダメージは一定)。

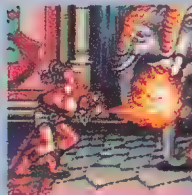
先読みによると[illegible]

波動拳と違い、ヨガファイヤーは当たると倒れてしまう点がやっかい。他の飛び道具同様、先読みでとび込むのが一番だ。強の攻撃によるとび込みで相討ちを狙うのもいい。竜巻旋風脚ですり抜けることもできる。



⬆とび込めないときは無理せずにしゃがみガード。

DHALSIM ヨガフレイム



POINT

コマンド系
技のダメージ ★★☆
ヨガファイヤーと組み合わせたフェイント、接近戦での牽制に使う。弱中強で威力が変化。

読み合い勝負でとび込め!!

ヨガフレイムを出している間、ダルシムは硬直している。このスキを狙って、炎が出終わる直後にとび込み攻撃、または飛び道具を当てて攻めること。接近戦で起き上がり直後に出されたときは、素直にガードだ。



⬆ケンのとび込み強パンチなら、強引に返せる。

GUILE ソニックブーム



POINT

横タメ系
技のダメージ ★☆☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強により飛ぶスピードが3段階に変化(ダメージは一定)。

先読み+αの対策が必要

あまりに使える技だったため、パワーダウンした技のひとつ。撃つ瞬間にスキがあり、撃った後に一瞬だけ硬直時間がある。タメ系の必殺技なので、次の技を出すまでの切れ目にとび込み攻撃するのもいいだろう。



⬆豊富な技で逆に返されるのが対ガイル戦の難点。

GUILE サマーソルトキック



POINT

下タメ系
技のダメージ ★☆☆
攻撃判定が前方から真上まであるうえ、出る瞬間が無敵状態になる。スキも少ない。

[illegible]

ソニックブーム同様、ややパワーダウンした技。とは言え、一度技が出るとほとんど返せない。逃げ蹴りか、いったんガードしてから反撃するしか有効な方法はない。サマーソルトが届かない間合いを覚えよう。



⬆技が出る瞬間、ナナメ前にやられ判定がある。

BISON ダッシュストレート



POINT

横タメ系
技のダメージ ★★☆
リーチが非常に長く、間合いを一瞬に詰める必殺技。弱中強でダッシュする距離が変化。

[illegible]

一瞬で間合いを詰めてくる技なので、常に注意が必要だ。しゃがみ・立ちの弱キックで返せるので、バイソンの立ち強パンチの届かない間合いまで離れたら弱攻撃連打で牽制しよう。返せない間合いもあるので注意。



⬆パンチがぎりぎり当たる間合いだと返せない。

BISON ダッシュアッパー



POINT

横タメ系
技のダメージ ★★☆
対空技、もしくは連続技の連係に使われる必殺技。弱中強でダッシュする距離が変化。

しゃがんでいれば当たらない

通常は間合いを詰めたり、フェイントとして多用される。一度当たるとコンビネーション攻撃の的になるので、しゃがんで弱の足払い、もしくは強の足払いで転ばすのが基本。いきなりつかんでくることもある。



⬆しゃがめばダッシュアッパーの猛攻も恐くない。

BISON ターンパンチ



POINT

ボタン同時押し系
技のダメージ ★★★
出す直前に無敵時間がある必殺技。ボタンを押している長さに比例し威力が8段階に変化。

コンビネーション攻撃に注意

弱足払いを無視して攻撃してくるので、背中を見せたらすぐにガードか、必殺技（無敵時間のあるものが望ましい）で返す。ターンパンチ後はダッシュストレートが来ることが多いので、ガードをすぐ解かないこと。



⬆中間間合いから飛び道具を撃つと反撃される。

BALROG ローリングクリスタルフラッシュ



POINT

横タメ系
技のダメージ ★★☆
対地上戦で多用する強力な連続技。弱中強によってローリングする回数、距離が変化。

[illegible]

多用されると地上戦はかなりつらい。確実な返し方は、無敵時間を持つ必殺技を使うこと。それ以外は、早めに強の足払いで返す。ローリングが出終わるとしゃがみ弱(中)爪がくるので、ガードは解かないこと。



⬆爪攻撃から連続して必殺技になるのでつらい。

BALROG 金網ジャンプ



POINT

下タメ系
技のダメージ ☆☆☆
フライングバルセロナアタック、イズナドロップへの布石となる三角とび。左右調整可能。

[illegible]

金網ジャンプで飛んでくる方向とは逆にとび、逃げ蹴りで撃墜するのが基本。タイミングをとりにくいときは、技の出る時間の長い弱攻撃がおススメ。上方向に対して強い逃げ蹴りを持たないキャラは必殺技で。



⬆対空技でも返せる。タイミングはややシビア。

SAGAT タイガーショット



POINT

コマンド系
技のダメージ ★★☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強により飛ぶスピードは3段階に変化(ダメージは一定)。

波動拳同様、先読みでとび込め

スピードの緩急が激しいうえに、威力もあるタイガーショット。ところが、しゃがむだけで実は簡単に避けられる。撃った直後は硬直時間も長く、さらに上段の当たり判定も大きい。遠めの間合いから飛び込め!!



⬆足もとともがら空きなので、強の足払いも有効。

SAGAT グランドタイガーショット



POINT

コマンド系
技のダメージ ★★☆
飛び道具として使う牽制技。弱中強により飛ぶスピードが3段階に変化(ダメージは一定)。

基本はタイガーショットと同じ

サガットが多用する飛び道具は、下段に攻撃判定のあるこのグランド～の方だろう。当たり判定が極端に下のほうにあるので、早めの先読みでとび込まないと波動昇龍拳と同様にアッパーカットの餌食(えじき)になる。



⬆スーパー頭突きのようにすり抜ける技もあるぞ。

SAGAT タイガーアッパーカット



POINT

コマンド系
技のダメージ ★★★
出す瞬間が完全に無敵。当たり判定は斜め前方、昇龍拳と似ているが、その威力は倍以上違う。

[illegible]

出す瞬間の無敵時間さえ除けば、逃げ蹴りや必殺技などで返すことが可能。が、あまりに威力があるため、相討ちになると受けるダメージはこちら側のほうが上。アッパーカットを空振りさせたほうが安全。



⬆逃げ蹴りはアッパーカットを封じることが可能。

SAGAT タイガークラッシュ



POINT

コマンド系
技のダメージ ★☆☆
主に接近戦で奇襲として使われる。当たり判定は上段のみ。弱中強によって飛距離が変化。

タイガークラッシュは上段攻撃なので、こちらがしゃがむと当たらないようになっている。返し技としてしゃがむことで相手の攻撃をかわして投げるのが一番。着地後のスキが少ないので、逆に返されないように。



⬆キャラによってはガード後に投げ返しも可能。

VEGA サイコクラッシャーアタック



POINT

横タメ系
技のダメージ ★★☆
ベガの代表的な必殺技。通常技とのコンビネーションに使うことが多い。弱中強で距離が変化。

出終わった後のスキに投げる

無敵時間を持つ必殺技や、本田なら四股蹴り、春麗なら踏みつけなどなど、返し技は各キャラによってさまざま。共通の返し技としては、ガード後のスキに投げる、出る瞬間にとび込み攻撃で封じる2つがある。



⬆めくられて着地されても投げ返せることは多い。

VEGA ダブルニープレス



POINT

横タメ系
技のダメージ ★★☆
1発目の中段が入ると2発目の下段も必ず入る連続技。弱中強によって飛距離が変化。

出終わったスキに投げる

サイコクラッシャーと同じく、出終わった後のスキをついて投げる返し方が有効。ダブルニーがめり込んでいない場合は足払い→立ちキックの連係に持ち込まれるが、めり込んだ場合は投げ返しが決まるはずだ。



⬆2発目がめり込んでいない場合はガードしよう。

VEGA ヘッドプレス



POINT

下タメ系
技のダメージ ★☆☆
相手の真上にのっかるように攻撃する特殊な動きをする。弱中強で技の出る時間が変化。

ガードしても体力が削られないので、まず立ちガード。問題は、その後のベガの動き。サマーソルトスカルダイバー、もしくは投げに移行するつもりならめくって狙ってくるはずだ。必殺技や対空技で返そう。



⬆タメが長いので、多用されることはあまりない。



CHAPTER 2

［中級編］



Street FighterII Turbo

PERFECT MANUAL

勝利への第一歩

少し進んだ〈アドバンスト〉攻防をくり広げるために

DIRTY TECNIC ―反撃が困難な技、ハメ技―

STEP 1…とび蹴り投げ

ハメ技とは、たとえ相手がしてくる、とわかっていても、それを回避するのが困難な技のことだ。主に投げ技や、つかみ技のことを指す。ビギナーでも簡単に修得でき、効果も絶大であるが、ハメ技にばかり頼っていては、本当の実力はまったくアップしない。また、ハメ技を多用する試合は見ててもプレイしてても、まったくおもしろくない。ここでは、そんなハメ技と、その対処法も、一緒に紹介しておく。

もっとも代表的なハメ技が、このジャンプ攻撃からの投げ。とび蹴りなどを防御させ、着地したらいきなり投げてしまう。対処法は、遠い間合いからのとび蹴りだったら投げ返し。近い間合いからのとび蹴りだったら、出るのが速い技や無敵時間のある技（主に必殺技）でカウンターを狙うしかない。



⬅まず最初に、ジャンプ攻撃を防御させる。敵の起きあがりざまなどに、とび込む。



➡敵が防御状態のときに、そのまま接近して、投げてしまうわけだ。これは返しにくい！



⬅投げだけでなく足払いもおりまぜるといっそう効果的。敵に嫌われること間違いなし。

とび蹴り投げバリエーション例

チョップでフガフガ



⬅ジャンプ中チョップをチョンと当ててから……。

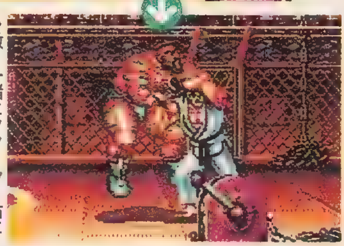


➡間合いの広いさば折りでつかむ。シメさばでごわす。

流し投げ



⬅まずめくり飛びで、敵の背中を狙って攻撃する。



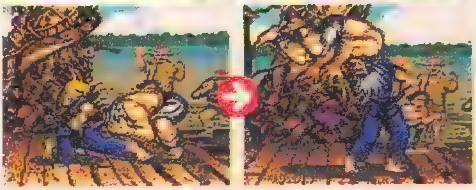
➡敵と一緒にツツーッと右に流れたらそのまま投げよう。

STEP 2…ちょび投げ、かため投げ

素早い弱の攻撃や飛び道具などを当てて、敵が防御状態のうちに投げてしまうのが、かため投げだ。正式には、相手の防御が解ける瞬間を狙って投げるわけだが、バツグンのタイミングで仕掛けられると、投げ返しはまず不可能。なすすべもなく、投げられてしまう。代表的なのがリュウ、ケンのしゃがみ弱キックを連打、相手が防御したら投げてしまう、ダーク（暗黒）と呼ばれる技。ガイルのソニックブームを防御させてポイッと投げるソニック投げや、ベガのサイコクラッシャーからの投げも有名だ。

対処方法は、もう防御してしまったら投げ返しを狙うしかない。サマーソルトやスーパー頭突きなどの、技の出が速い必殺技で、カウンターをくらわせるのもいい。

弱の攻撃を当てて　投げてしまう!



飛び道具を当てて　投げてしまう!



STEP 3…鳥かご、待ち戦法

ここで扱う「鳥かご」や「待ち」までハメ技とするかは、議論のわかれるところだが、一度ハマると反撃が困難な技として、紹介しておこう。

相手を画面はじに追い込み、飛び道具の弱・強でフェイントを交えながら攻め、とんできたら強力な対空技でたたき落とす。これが鳥かごだ。また、待ちとは、自分から積極的に攻めず、間合いの長い技で相手を牽制、シビレをきらせてとんできたら強力な対空技でたたき落とすというもの。どちらもあまり美しくない戦法ですな。

リュウ 鳥かご

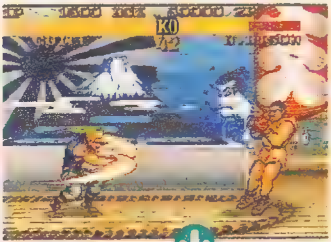


⬅波動拳の弱と強で体力を削る。敵がとんできたら……。



➡昇龍拳でさよーなら。以下何度も何度もくり返し。

待ちガイル



⬅ソニックブームで体力を削ったら、時間切れまで待つ。

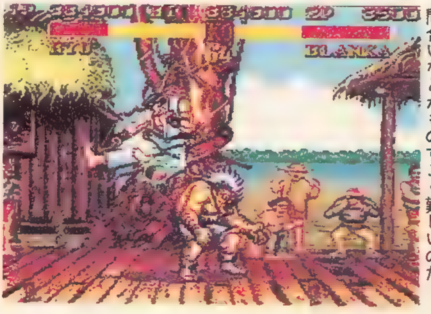


➡サマーソルトが怖いので、こっちはまったく動けない。

—空中戦での攻防—

STEP 1…めくり投げ、めくり攻撃とは

相手の背後にまわり込むようにジャンプすることを、めくりとびという。カードをめくってひっくり返すように、敵の防御方向や横タメの状態をまるまるひっくり返すことから、めくりと呼ばれているのだ。さらに、めくりとびから相手の背中に当たるように攻撃するめくり攻撃は、防御する方向が逆転するため、相手は瞬時に右防御か左防御か判断しなければならない。これは非常に効果的な攻めである。



⬅めくり攻撃はジャンプのタイミング、間合いなどがものすごく難しいのだ。

POINT 1 ジャンプの速いバルログや春麗は、めくり投げを狙え！

ジャンプで相手の背中にまわり込むように着地すると、とび越した方が優先的に敵を投げることができる。着地する瞬間に、敵を吸い込むように投げることから、「疑惑投げ」などと呼ばれている戦法だ。バルログや春麗は、このめくりとびからの投げが決まりやすい。

➡めくりとびで相手の背後に着地せよ。





⬅すると、とび越した方が投げ勝つ確率が高い。吸い込むように投げてしまえ！

POINT 2 本田のさば折りはめくりか否か!?

本田のさば折りのとき、✚ボタンを敵方向のナナメ上に入れておく。すると、敵をさば折りでしめ終わった瞬間、敵と一緒に本田はジャンプする。ここで中キックのスモウプレスで攻撃すると、めくり攻撃になる場合とそうでない場合があるのだ。この戦法はガイルやベガを相手にした場合に有効である。逆に、リュウやケン、ブランカには通用しないので、使わないこと。本田のスモウプレスは当たり判定が大きく、敵の起きあがりざまにめくるように出せば強い。



⬅このとき、✚ボタンは左上に入れっぱなし。敵といっしょにとび上がったら……。



POINT 3 めくるようにとべば、起きあがり必殺技も怖くない！

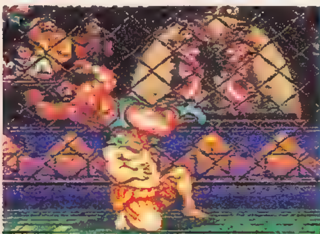
また、めくりとびをうまく使えば、敵の起きあがり必殺技を誘って、空振りさせることもできる。まず敵を転ばせて、起きあがる瞬間にめくりとびで背後に突っ込む。すると、敵は起きあがりサマーソルトや弱スーパー頭突きなどで迎撃しようとするが、これが空振りになってしまうわけだ。ただし、敵が起きあがる瞬間にめくりとび、なんて簡単に述べているが、実際には間合いやタイミングがすごくシビアで難しい。ちょっとでも早いと敵が振り向いて、失敗する可能性が高い。遅いと撃墜されてしまう。タイミングは何度も挑戦して、体でつかんでほしい。



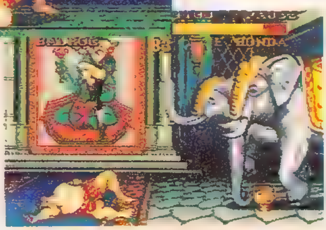
➡転ばせたら、絶妙のタイミングでとび込む。敵はあわてて起きあがり必殺技をだすけど……。



⬅必殺技は空振りになってしまう。しかし、ちょっとでも早かったりすると、敵が振り向いてしまうため、ザックリやられてしまう。また、敵が防御してしまってもダメ。



⬅めくりボディアタックをするザンギエフ。ここまで近づけたら、ザンギの勝ちでしょう。本田は防御するしかないのか？



➡バルログの三角飛び（金網ジャンプ）も、相手の背後の壁に行けば、横タメは解除される。転ばせてから行かないと、危険。

起きあがりざまにめくりとびで突っ込むと、敵の横タメ系の必殺技を無効にすることができる。これは左右が入れ替わることにより、必殺技のタメが解除されるからである。特に本田の弱スーパー頭突き対策として効果を発揮する戦法だ。たとえばザンギエフならば、本田を転ばせたらめくりとびボディアタックで攻撃。本田が弱頭突きで返そうとすれば、ボディアタックをモロにくらってしまう。バルログなら、本田を転ばせたらその背後の壁に三角とび。フライングイズナドロップやバルセロナをくり出す。横タメが解除された本田は、反撃が難しくなるわけだ。

STEP 2…くぐり投げ、足払い

春麗やバルログのように、地上での移動速度が速いキャラなら、くぐり投げも有効な戦法となる。くぐり投げとは、相手のジャンプの下をくぐって背後に回り込み、投げてしまう戦法だ。ただ、敵がめくり投げやめくり攻撃を狙ってるときは、逆に手痛い反撃をうけてしまう。この戦法は、あくまで奇襲だということを覚えておくこと。くぐったら投げにいかず、足払いで転ばすのもいいだろう。



⬅敵がジャンプしてきたら、スタスタと前方に歩いて、下をくぐってしまうのだ。敵の意表をつくようにね。



➡そして、敵が着地したら、投げてしまう。敵の投げ返しが怖かったら、足払いで転ばせてしまおう。

STEP 3…上昇中の攻撃、昇り蹴りとは

ジャンプしてからの攻防、空中戦でもっとも強力な攻撃が、ここで説明する昇り蹴りである。昇り蹴りはロケットキックなどとも呼ばれ、ジャンプの上昇中にくり出す攻撃のことだ。基本的に敵がジャンプしたのを確認して、それを落とす場合に使われる。特徴としては、敵との間合いが少々離れていてもヒットすることがあげられる。たとえば波動拳やソニックブームでジャンプを誘っておいて、この昇り蹴りで撃墜、というのが強い。なにしろ、昇り蹴りを見てからでは反応できないため、敵にパターンを読まれない限り、反撃を受けにくいのだ。

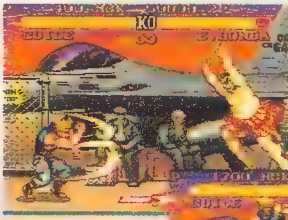
敵をとばして昇り蹴り



⬅リュウとケンは強キックでの昇り蹴りが特に強い。まず波動拳で遠くの敵をとばしておいて……。



➡いきなりとび蹴り。距離が結構離れていても当たる。もちろん接近戦でも有効な攻撃手段だ。

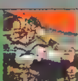
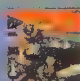
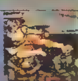
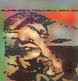


⬅ガイルはその足の長さを生かした攻撃をせよ。まず、ソニックブームで敵のジャンプを誘って……。



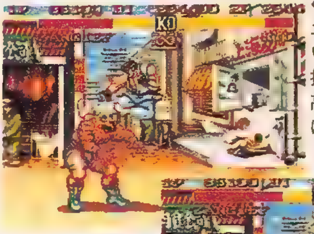
➡間合いの長い強キックで昇り蹴り。これはくるのがわかっていても、なかなか返せない。強いぜ。

[キャラクター別]上昇中攻撃のオススメ技

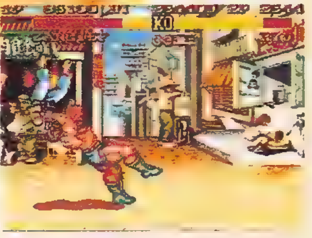
リュウ		強キック	ガイル		強キック
ケン		強キック 強パンチ	ダルシム		垂直ジャンプ 強パンチ
E.本田		強キック 中キック	バイソン		強パンチ
春麗		中キック	バルログ		強パンチ
ブランカ		強パンチ	サガット		強キック
ザンギエフ		強キック	ベガ		強キック 強パンチ

STEP 4…くらい投げ

くらい投げとは、敵のジャンプ攻撃をわざとくらって投げてしまう、ちょっとムチャな戦法。敵がジャンプしてきたら、わざと敵に接近して、打点が高い位置で攻撃をうけるようにする。敵の攻撃をくらった瞬間、✚ボタンを左右に入れてボタンを連打！　ポイッと投げてしまおう。まあ別にわざと攻撃を受けなくてもいいんだけどね。とにかく攻撃されたら、このくらい投げをねらってみるべし。ただ、注意してほしいのが、攻撃をくらった瞬間の打点の高さ。打点が低いと、そのまま連続技にもっていかれる。そうなると、肉を斬らせて骨まで断たれてしまう。



⬅サガットやザンギエフなど、身長の高いキャラは、くらい投げを決めやすいぞ。高い打点で攻撃を受けて……。



➡✚ボタンを左右に入れて、ボタンを連打していれば、ポイッと投げてしまう。打点の高さを見切るのが重要。

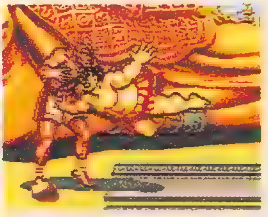
注意……打点の高さを見極めよ!!

キャラの頭くらいの位置で攻撃をくらったら投げ返せる。しかし、腹にくい込むように深くくらった場合、反撃は不可能だ。

●くらい投げ可



●くらい投げ不可



STEP 5…空中投げへの対応

前作ではザンギエフのスクリューなみに間合いが広かった春麗の龍星落は、『ターボ』でも健在だ。春麗のジャンプパンチがまったく届かないくらい離れていても、吸い込んでしまう。またガイルの空中投げは上半身身に接近した場合フライングメイヤー、下半身に接近した場合バスタードロップと使い分けが必要になっている。

これらの空中投げを警戒するときは、できるだけ当たり判定の大きな技をくり出せばいい。たとえば本田なら中キックのスモウプレス。ザンギエフなら強パンチのボディアタック。またリュウやケンだったら、空中竜巻旋風脚を出せば、空中で投げられることはほぼなくなる。

空中投げの間合いの広さ





通常技による対空技一覧

【RYU】…アッパー 正拳突き



リュウ・ケンの返し技はかなり豊富。特に立ち強パンチは便利で、真上の相手を落としたり、手前に着地する相手を迎撃できる。

【KEN】…ねりちゃぎ 回し蹴り



立ち強キック系も強い。春麗のとび込みはこの強キックでほとんど落とすことができるはず。立ち中キックも対空として使える。

【CHUN-LI】…肘撃 後周脚



春麗の対空技はとび込み弱キックがメインだが、これが間に合わない場合は上の２つを使う。立ち弱パンチはめくりとびに有効。

【E.HONDA】…こっつあんチョップ 四股蹴り



対空技としてよく使われるのは立ち強パンチ。真上の相手には遅めに出し、手前の相手は早めに技を出す。返せない相手もいる。

【BLANKA】…ビーストチョップ ブラッディーライン



通称〝持ち上げパンチ〟と呼ばれる立ち強パンチひとつで対空迎撃は完璧。やや早めに出せばほとんどの攻撃を返す便利な技だ。

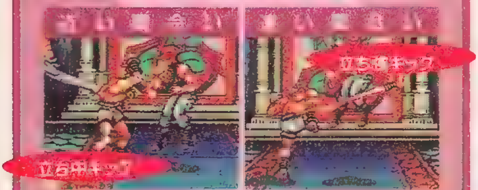
【ZANGIEF】…フレーンチョップ ダイナマイトパンチ



よく使われるのは立ち弱パンチ。見た目はあんまり強そうではないが、ペチペチと叩き落とす。強パンチは相討ちにする対空技。

相手のとび込み攻撃を返す場合、とび蹴りや必殺技、そして通常技で返すといった3パターンが考えられる。ところが初級プレイヤーは必殺技やとび蹴りに頼ってしまい、通常技による対空技を使わないことがある。意外な間合いから返せる対空技を覚え、実力アップにはげもう。

[GUILE]…スラストキック　ラウンドハウスキック



ガイルの対空技は豊富。上にあげた2つのほか、立ち強パンチやしゃがみ強パンチなどが使える。とび込まれた立ち中キックで。

[DHALSIM]…手刀チョップ　ズームハイキック



相手が真上にいる位置なら立ち弱パンチ、立ち弱キック。遠めの間合いは手足の伸びを利用した立ち中キックで落とすこと。

[BISON]…ライジングアッパー　バッファローアッパー



確実に返したい場合はダッシュアッパー、もしくは立ち中パンチがおすすめ。相討ちでもいいなら立ち小キックも対空技になる。

[BALROG]…スパークラクロー　コンドルクロー



いずれも出すタイミングが難しいが、バルログ使いになるなら必ずマスターしたいのがこの2つ。ガンガン相手を落とそう!!

[SAGAT]…タイガーストレート　ハイキック



技のモーションが大きいため、近い間合いの対空技は無敵のタイガーアッパーカットがベスト。遠い間合いは強攻撃で返せる。

[VEGA]…サイコストレート　ブラストストレート



ベガの対空技はとび込み強パンチがメイン。通常技であえてあげるなら上の2つ。立ち小パンチはめくられたときに使うこと。

COUNTER TECHNIC ─起き上がりざまの攻防─

転ばされた後のラッシュ攻撃をどう返すか？

ジャンプ中に撃墜されたり、強の足払いなどで足もとに攻撃されると、そのキャラクターは転んでしまう。この転んだキャラに対して、相手はどのような行動をとってくるのだろうか？考えられるのが、①起き上がりぎわにとび蹴りからの連続攻撃、②起き上がりぎわに攻撃を出しておく、③起き上がりぎわに必殺技を出しておく、④何もしない、の4つ。このうち④はのぞくとしても、起き上がる立場の方が戦局的に見て圧倒的に不利なことがわかる。このパートでまず覚えてほしいのは、「起き上がるキャラの無敵状態が続いている時間」を知ることだ。各キャラごとに当たり判定が生じるタイミングは微妙に違う。まずはこの時間感覚を覚えるべし。

転ばされてから起き上がるまで



当たり判定がでる寸前のタイミングを覚えろ！

STEP 1… 起き上がり投げ

相手がとび込んでこない場合は、②と③のようにキャラの起き上がりぎわに技を出しておくという攻撃と考えてよいだろう。具体的に言えば、②は弱足払い連打からのハメ、技の攻撃判定が出ている間の長い技（ザンギエフのしゃがみ強キック、春麗の立ち強パンチなど）を起き上がりぎわに重ねる戦法、③は百裂張り手やエレクトリックサンダーなどを起き上がりに出しておく戦法だ。普通に考えた場合、これらの攻撃は素直にガードするのが定石。ところが、もし起き上がりの時に相手が投げの間合いにいる場合は、いきなり〝起き上がり投げ〟を狙ってみるのもいい。やり方は簡単。起き上がると同時にレバーを左右に入れて中・強パンチを押すだけ。タイミングがあえば、無敵状態からいきなり投げてしまうことができる。失敗すると悲惨。

投げの間合いに入っていたら……



⬆弱足払いの連打で攻めてきた。投げよう。

中・強パンチ連打

いきなり投げる!



⬆いきなり投げのグラフィックになっちゃう。

相手が技を出していても



⬆百裂張り手で近づいてきた。こいつも……。

目押しで中・強パンチ

投げられる!!

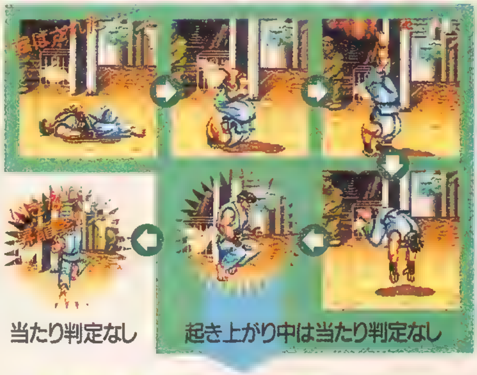


⬆投げる。目押しで投げたほうが失敗しない。

STEP 2…起き上がり必殺技

実戦で攻め手側が多用するのが、投げられない位置から攻撃できる①のとび込み攻撃だろう。この攻撃はラッシュ攻撃の基本とも言える戦法で、とび蹴り→足払いの連続技（P.40参照）、とび蹴り投げ（P.24参照）などさまざまな戦法がすでにあみだされている。③の必殺技を使ったとび込みも、波動拳をはじめとした飛び道具やサイコクラッシャーを使われると起き上がり投げはまず不可能。一見ガードするしかないこれらの攻撃を返すには、どうすればよいのか…？方法は１つ。「無敵時間を持つ必殺技を起き上がりと同時に出す」、コレしかない。タイミングがばっちり合えば、無敵状態のまま必殺技が出せるはず。無理な場合はガードしよう。

起き上がり→必殺技(リュウ)



無敵状態から無敵状態へつなげ!!

POINT 1 無敵状態になる必殺技で飛び道具をすり抜ける

飛び道具を持っているキャラの場合、相手を転ばしたらとりあえず飛び道具を重ねて牽制してくる場合が多い。特にリュウ・ケン、ダルシム、サガットは飛び道具の連打による鳥カゴハメが得意。こういった相手には、飛び道具をすり抜ける起き上がり必殺技で攻撃のテンポを狂わすといい。起き上がりに失敗するとカウンターをくらうので、いざというときにだけ使おう。

昇龍拳(リュウ・ケン)、竜巻旋風脚(リュウ)
スピニングバードキック(春麗)、スーパー頭突き(E.本田)
スーパー百貫落とし(E.本田)、バックスラッシュ(バルログ)、
ヨガテレポート(ダルシム)



⬆とりあえず波動拳でも撃って牽制するケンちゃん。



⬆すり抜け成功!!　足払いで相討ちにもっていこう。

POINT 2 一瞬の無敵状態を利用した返し技

相手が起き上がりぎわにとび込んできたときは、出る瞬間が無敵の必殺技を出すしか有効な返し技はない。無敵の必殺技を持つキャラはリュウ、ケン、Ｅ．本田、春麗、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、バイソン、バルログ、サガットの10人。ブランカはエレクトリックサンダーによる相討ちで返せることもある。ベガがとび込み攻撃に弱いのはこの返し技がないためだ。

上記の技に加え
サマーソルトキック(ガイル)
タイガーアッパーカット(サガット)
※ヨガテレポート、バックスラッシュは逃げのみ



⬆有名なガイルのサマーソルト返し。ここから……。



⬆ザックリ。ガイルは比較的簡単に出せるキャラだ。

STEP 3…起き上がりの攻めを返すには？

LESSON・1　強の攻撃を当てる

完璧に起き上がり必殺技を出されてしまうと理論的には返されてしまうはずなのだが、実戦ではそう何度も完璧なタイミングで起き上がり必殺技を出せるものではない。というより、起き上がりに合わせて強の攻撃を足元に重ねると、なぜかとび込み攻撃と違って必殺技を封じることができるのである。リュウ・ケン、ザンギエフのしゃがみ強キックは技の出る時間も長く、タイミングをとりやすい。

強　足　払　い　系



⬆起き上がりに合わせて、足払いをきちっと入れてしまおう。起き上がり投げをされないような間合いから技を出すといい。

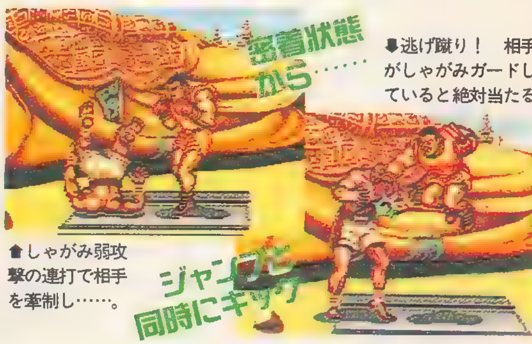
強　パ　ン　チ　系



⬆起き上がり必殺技を封じ、相手は一方的に転んでしまう。ザンギエフの基本戦法なので、ガンガン転ばすといいだろう。

LESSON・2　逃げ蹴りを当てる

必殺技の出る一瞬にしか無敵時間を持たないサガット、出る瞬間にスキがあるガイルなどに有効な返し技。まず相手に密着し、相手が起き上がるのを待つ。そして完全に起き上がる前に、斜め後ろにジャンプしながら強の攻撃（逃げ蹴り、もしくは逃げパンチ）を出してみよう。なぜか相討ち、もしくは一方的に相手の攻撃を返すことができる。リュウ・ケンやバイソンがよく使う返し技だ。



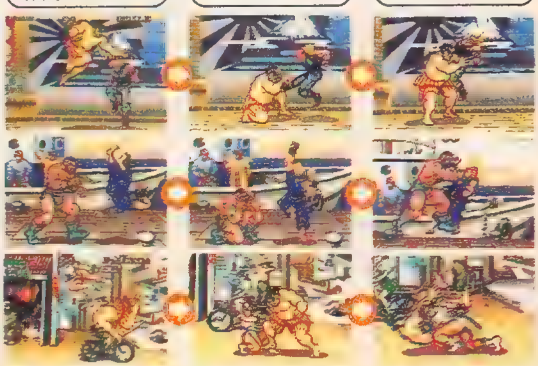
⬇逃げ蹴り！　相手がしゃがみガードしていると絶対当たる。

⬆しゃがみ弱攻撃の連打で相手を牽制し……。

LESSON・3　相手の出方をうかがう

起き上がり必殺技をある程度使えるプレイヤーどうしの対戦では、起き上がり必殺技を出すことを想定して「あえて技を出さない」というフェイントも有効だ。必殺技はたいてい空振りすると大きなスキができるので、そこをすかさず投げや連続技で反撃しよう。早めにとび込んで昇龍拳を出したり、いったんガードしてから投げる、といったさまざまなパターンが考えられる。このレベルの戦いになるともうほとんど読み合いの世界。相手のクセを早めに見抜こう。

攻めるフリをしつつ　→　待って　→　攻撃!!





CHAPTER 3 ［中級〜上級編］



Street Fighter II Turbo
PERFECT MANUAL

対戦マスターへの道

こちらのペースで
一気に決着<フィニッシュ>を
つけるために

PSYCHOLOGY —心理戦を制する—

STEP 1 …弱攻撃による牽制、フェイント

リュウ・ケン　本田やブランカと対戦するなら、立ち弱パンチを常に連打しつつ牽制。スーパー頭突きやローリングアタックを落とせる。波動拳のフェイントとして効果的な動作は、しゃがんで立って弱キック。いわゆる屈伸フェイント。

E．本田　しゃがみ弱パンチは間合いが長く、技の出も速いので、これで牽制。ときたましゃがみ強キックの土俵払いでフェイントせよ。

春麗　立ち弱パンチは連打ができ、ザンギエフのボディアタックを落とすこともできる。春麗は技が素早いため、立ち中、弱キックやしゃがみ弱キックでちょこちょこ牽制せよ。

ブランカ　遠距離から弱のローリングは敵の手前で着地するので、良いフェイントになる。着地したら突然の電撃やかみつきに移行せよ。

ザンギエフ　しゃがみ弱パンチの地獄突きは超連打すれば、あらゆる技を返すことができる。

ガイル　立ち弱パンチを連打しつつ、ソニックブームをタメる。しゃがんだ状態で強パンチを出すと、下タメしながらガイルが立ち上がるので、フェイントとして有効。

ダルシム　上下に屈伸しながら、ヨガファイヤーを読まれないようにする。しゃがみ中パンチ、立ち中、強キックで相手を接近させるな。

バイソン　立ち弱パンチ連打で必殺技のタメを作りながら牽制するといい。

バルログ　動きが速いので、左右にチョコチョコ動いているだけで、いいフェイントになる。

サガット　しゃがみ弱パンチはグランドタイガーショットのフェイントとして有効だ。

ベガ　立ち弱パンチ連打で牽制。弱、中、強の立ちキックで相手の足払いを避けつつ攻撃。このとき、ちゃんと横タメをしつつ蹴りを出す。

屈伸フェイント



⬆素早くしゃがんで弱キックを出す。



⬇波動拳だと思って、敵はとび込んでくる。

アッパーフェイント



⬆しゃがんでタメつつ強パンチを出す。



⬇敵が飛んできたら、サマーソルトでキメ。

タイガーフェイント



⬆グランドタイガーショットにまじえて…。



⬇しゃがみ弱パンチ。飛んだらアッパーだ！



⬆ホバーキックのつま先を当てるように。



⬇敵が足払いしようとするとダブルニーが！

POINT 1 敵の攻撃を避けつつ牽制する技

技によっては、敵の攻撃をくらう判定部分が奥に引っ込むため、敵の足払いを避けつつ攻撃できるものもある。たとえば、リュウやケンの立ち弱キック。敵の足払いが当たるギリギリの距離でくり出すようにするのがポイント。成功すれば敵の足払いを空振りさせることができるのだ。同様のことが、春麗の立ち弱キック、ザンギエフの立ち中キック、ベガの立ち弱キックなどにもいえる。

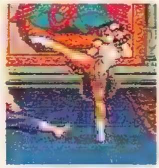
立ち弱キック



とくにリュウ、ケンの同キャラ対戦のとき、威力を発揮。敵の足払いをスカせっ！

立ち弱キック

これも足払いを避けるのに効果を発揮。春麗は速いので、敵が空振りしたら、投げ！



立ち中キック



ザンギエフの同キャラ対戦時に使える。コサックキックをスカらせて、逆に転ばせろ！

POINT 2 特殊な当たり判定になる技

まず本田の同キャラ対戦のとき、しゃがみ強キックの土俵払いで、敵のスーパー頭突きを避けることができる。タイミングは難しいが、成功すれば敵の動揺を誘うことができる。ブランカの立ち強キック、ガイルの立ち中キックは、一瞬空中に浮くため、足払いやグランドタイガーを避けることもできる。ただ、どちらもタイミングがシビアなワリに、成功してもあまり有利にはならない。

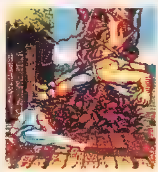
しゃがみ強キック



土俵払いでスーパー頭突きを避ける。ちょっと早めに出すのがポイントかな。

立ち強キック

狙って出すような技ではない。でも成功したらちょっとうれしい。あまり役に立たんが。



立ち中キック



サガットのグランドタイガーも避けられる。が、それだったら飛び込んだ方がいい⁉

STEP 2…攻撃パターンを読む

対戦プレイにおいて、もっとも重要なのは、相手の攻撃パターンを読むこと。対戦相手はコンピュータではなく、人間である。たとえフェイントをまぜながら攻撃をしても、やっぱりどこかパターンができてしまうもの。どの技にどう対応するのか、ジャンプしたらどう攻撃してくるのか、戦略は人によって千差万別であるが、いち早く、対戦相手が選びがちな戦略を見つけだすのが、心理戦を制するカギである。



⬅いかに相手の攻撃パターンを読むか。あらゆる戦略をつくして、戦いに勝て！

STEP 3…奇襲的な投げ

猫だまし投げ

普段だったら絶対に足払いで転ばせるような状況で、弱攻撃を見せ技に使い、奇襲的に投げてしまう戦法だ。例をあげると、リュウ、ケンの場合、とび蹴りで相手を防御させたら、すかさず立ち弱キック。足払いにくると思っていた敵は、下段防御をしているはずだ。そこで、立ち弱キックをわざと空振り、投げてしまう。



⬅スキの少ない弱を見せ技として使う。タマにやると効果的だ。



➡わざとこちらの攻撃にパターンを作っておけば、ひっかかりやすい。

スカし投げ

空中でわざと早めに技を出し、敵に当てずに着地。防御状態の敵を投げてしまう戦法。ジャンプ攻撃が当たらないため、早めに着地してしまうのがミソ。落ちついて対応されると返されてしまうのが欠点。また、技を出さない空ジャンプで昇龍拳やサマーソルトを誘い、敵が空振りしたら投げてしまうのも、スカし投げと言う。



⬅いつもより早めに技を出して、空振りする。敵は上段防御の状態。



➡着地と同時に投げ。相手がアッと思ったら、すでに投げている。

着地投げ

これは、敵のジャンプの着地を狙った投げだ。敵の着地する瞬間、意表をついて投げてしまう。たとえば、遠めの間合いからジャンプしてきた敵に対し、普段だったら足払いで転ばそうとするが、ここはあえてそうせずに、ツカツカと寄っていきなり投げてしまうのだ。敵は投げ返しを狙っていても、ほぼこちらが投げ勝てる。



⬅遠距離から、敵がとんできた。普段だったらここで足払いを狙うけど。



➡そうしないで、着地の瞬間、投げを狙ってみる。これも奇襲の1つだな。

百裂やめ投げ

これは本田専用の奇襲投げ戦法。まず、相手をさば折りでつかむか、転ばすかする。そして、さば折りを離した瞬間、もしくは、起きあがる瞬間、百裂張り手を出しておく。相手は百裂張り手を警戒して下段防御しているから、ここで突然百裂張り手をやめて投げてしまうのだ。強の百裂張り手を1発当ててから投げると確実。ただし起き上がりざまの投げ返しには注意。



⬆まずさば折りでつかむ。相手を転ばせてもいい。



➡そして百裂で削るのだ！　と、見せかけて……。



⬆突然やめて投げてしまう。またさば折りでもいいぞ。

STEP 4…屈辱を与えるフィニッシュ技とは

人間同士の対戦プレイでは、相手に精神的ダメージを与えるのも、有効な戦法となる。相手を倒す時に、フィニッシュに屈辱的な技をブチ込み、心理的、精神的に優位に立つわけだ。この屈辱的な技とは、普段使わないような地味な技や、あまり役に立たないような技のことを指す。また、見た目がコミカルな技でも良い。

また、つかみ技でフィニッシュを決めた場合、最後のスローモーションでくだらない技を見せつけるのも、十分屈辱であろう。対戦相手は薄れゆく意識の中で、しょーもない技を目に焼き付けて倒れていくのである……。嗚呼。出し方は簡単。敵をつかんでる最中に、✚ボタンと攻撃ボタンを連打しておけばいい。



⬆さば折りの最中、✚ボタンをナナメ上に入れて、中キックボタンを連打しておく。いないいないバーとも言う。



⬆アイアンクローやかみつきでトドメをさすとき、中キックボタンを連打しておく。ザンギエフの華麗な鶴の舞！



⬆ダルシムのヨガスマッシュの最中、✚ボタンをナナメ上に入れて、強キックボタンを連打。ダル尻を拝める。

STEP 5…言葉による撹乱(かくらん)

まずリュウやケンだったら、上下に屈伸しながら大きな声で「はどーけん！　はどーけん！」と叫ぶ。いつ、本当の波動拳が飛んでくるかわからないうえに、やかましいったらない。また、ブランカのローリングアタックは、フェイント用の弱と中だとブランカは叫ばないため、「アウワァー！」と自分で叫んで、悟られないようにする。気合いで叫べば、対戦相手は完全に飲まれてしまうだろう。ほかにも、転倒したとき、「やべえピヨったぜ！」と言えば、うかつな敵は無防備で接近してくる。負けたときの言い訳用に、「このボタン、弱と中が壊れてるよ！」と言っておくのもいい。さらに「ハメハメはあめえー！」と言いながらハメ技を使うフリをするのも可。勝つために、そこまでやる心意気やよし！　いやこれ、ホント（ウソ）。



COMBO ATTACK
―連続技をマスターせよ―

STEP 1…簡単に使えて威力も抜群、弱攻撃の連打!!

１発目の攻撃が入れば、後に続く攻撃も絶対に入る恐怖のコンビネーション技。これが連続技の正体だ。現在『ストⅡ』にはほとんどのキャラに連続技が開発されており、上級者どうしの闘いになると一度のミスが命取りになることも多い。つまり、いかにこれらの連続技をマスターしているかでキャラの強さは格段に変わってしまうのである。連続技の中で、一番お手軽かつ実用度も高いのが、ここで紹介する弱攻撃の連打。特に有名なのはリュウ・ケンの弱足払い連打で、前作ではこれが決まると気絶確定、という技だった。『ターボ』でその威力は弱まったが、実用性はいまでも十分すぎるほどある。



⬅まず弱の足払いがペチッと入る。後は弱キックを連打せよ。

➡以後、ペチペチペチッと連続で入る。見た目はかなり卑怯っぽい戦法だ。

STEP 2…とび蹴り→足払いでガンガン攻めろ!!

弱攻撃の連打と同じく基本的な連続技と言えるのが、ＣＯＭ戦のリュウが多用するとび蹴りからの足払い攻撃。これは打点の低いとび蹴りをすると、着地と同時に足払いが優先的に相手へ入ることを利用した連続攻撃だ。この連続技のメリットは、①常に戦いの主導権を攻撃側が握ることができる、②受け側は起き上がり必殺技を使わないかぎり防げない、③受け側は立ちガード→しゃがみガードを連続で行なわないと防げない、の３点。足払いで転ばされたら再びこの連続技に持ち込めるだけでなく、応用としてめくりとび蹴り→足払い、足払いと思わせて投げ、とび蹴り→弱攻撃連打といった複数の攻撃パターンが考えられる。注意したいのは、とび蹴りの打点の位置。打点が高いと投げ返され、今度は自分が連続技を受ける側になってしまう。



⬇すかさず足払い。相手はガードできずに転ぶ。

⬆まず１発目のとび蹴りを入れる。打点は低く。

打点が高いと　ガードされやすい



⬆頭のあたりにヒットマークがあるのは、打点が高い証拠。



⬆打点が高いと、このように２発目がガードされてしまう。

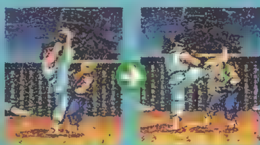
STEP 3…攻撃が2発入る連続技を使え

下にあげた11の通常技は、1発目が決まると2発目も続けて決まる連続技である。いずれも強力な技ばかりなので、対戦で積極的に狙っていきたい。特に本田は通常技のモーションが遅いかわり、連続技が充実しているようだ（もともと破壊力があるキャラなんだけどね……）。

リュウ・ケン

ねりちゃぎ（接近立ち強キック）

当たり判定が前に広がり、実用度がアップ。相手の起き上がりぎわに狙うと効果的だ。



E.本田

ひざ蹴り（左右に入れて立ち中キック）

連続技の一部として使われる。めくりフライングスモウプレス→ひざ蹴り→さば折りというハメ技もあるぞ。



丸太蹴り（立ち強キック）

連続技の一部として使われる。ひざ蹴りよりも相手に与えるダメージは大きい。連続技の中でも破壊力は大。



四股蹴り（しゃがみ中キック）

中間距離でよく牽制に使われる技。百裂張り手やサイコクラッシャーも返せるが、出すタイミングが難しい。



ダルシム

ダブルヘッドバッド（接近立ち強パンチ）

スライディングで相手の背後にまわった後など、連続技の一部で使われる。通常技中最強。



ブランカ

ロッククラッシュ（左右に入れて立ち中パンチ）

かみつきに失敗するとよく出る。2発目は下段に入るのでよく決まる。



ダブルニーボンバー（立ち中キック）

接近戦の奇襲で使われる。相手の起き上がりぎわを狙って入れるとガンガン、と2発入る。



ザンギエフ

フライングニールキック（接近立ち強キック）

トドメの一撃として使われたりするが、実戦ではほとんど使われない。



サガット

ハイキック（立ち強キック）

対空技として使えるだけでなく、至近距離だと連続技にもなる。強力。



ミドルキック（立ち中キック）

中段に2発入る連続技。サガットの立ちキックはすべて連続技になっているわけだな。



ローキック（立ち弱キック）

下段→中段と入るので相手はしゃがみガードしなければならない。キャンセル技に使う。



STEP 4…キャンセル技を駆使しよう

現在の『ストⅡ』のトレンド、それがキャンセル技を使った連続技だ。この連続技は通常技を出すと同時に必殺技コマンドを入力することで、通常技の戻りモーションをカットしていきなり必殺技を出す高等テクニック。かなり高度な操作が要求される。ちなみに本田にはない。



⬅キャンセルによる連続技はダメージがとにかくデカイ。気絶状態からもう一度連続技をブチ込めば、相手の体力はほとんど0になる。

コマンド系キャンセル技

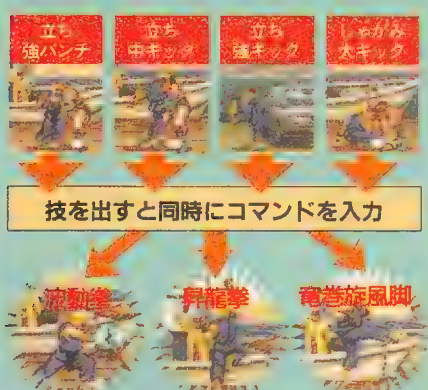
リュウ・ケン・春麗・ダルシム サガット

キャンセル技の基本は、アッパー昇龍拳をはじめとする“コマンド系キャンセル技”だ。下に載せたキャンセル技は、すべて通常技とほぼ同時にコマンドを入力しないと出せない連続技である。ゲーム全体のテンポがスピードアップした『ターボ』はより素早いコマンド操作が要求たれるため、結果的に技を出す難易度は前作よりも上がっている。特にリュウ・ケン使いはとび込み強パンチ→キャンセル昇龍・波動拳を必ずマスターしたい。指の操作をターボ化しろ!!



リュウ・ケン　ほとんどの技にキャンセルがかけられる

キャンセル技の多さで言えば、リュウ・ケンにかなうものはない。ねりちゃぎ（近い間合いでの立ち強キック）以外、すべての技にキャンセルがかけられる。リュウは波動拳、ケンは昇龍拳を組み合せるのが基本。



新技・気功拳をキャンセル

立ち強パンチからキャンセル気功拳。コマンド自体手順が多く難しい。



ダルシム　基本はキャンセル波動拳と同じ

近い間合いからしゃがみ中キック→ヨガファイヤー。比較的簡単だ。



サガット　すべての弱技にキャンセル

弱攻撃ならパンチ、キックすべてにキャンセルがかかる。４段も可能。



タメ系キャンセル技

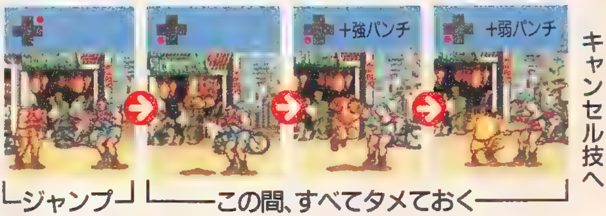
ガイル・バイソン・バルログ ベガ

あらかじめ“タメ”を作っておき、通常技と同時にタメ系の必殺技コマンドを入力すると、“コマンド系キャンセル技”と同じ理論で、“タメ系キャンセル技”が出せる。前作ではガイルしかいなかったタメ系のキャンセル技も、今回は四天王の登場によりさまざまな技が登場。特にサガットをのぞく四天王の3人は、通常の戦いでキャンセル技を駆使するタイプ。キャンセル技を使った四天王のコンビネーション攻撃はとにかく強力だ。まずは“タメ”の時間を覚えよう。



POINT ジャンプ中に“タメ”をつくるのが基本戦略

“タメ系キャンセル技”のポイントは、連続技の前に「“タメ”をいかにして作るか」にある。基本戦略は、ジャンプと同時に“タメ”を作る方法。この方法なら着地時にキャンセルがかかる。



同時押し系キャンセル技

ザンギエフ・春麗

アーケード版『ダッシュ』からできるようになったキャンセル技が、この“ボタン同時押し系キャンセル技”。この連続技を使えるのはザンギエフ・春麗の2人。いずれも非常に使える技なので、ぜひマスターしておきたい。複数のボタンを同時に押すのでコマンド系・タメ系キャンセルよりも出すには慣れが必要。

ザンギエフ タイミングがすべて

ザンギはスクリューハメが有名だが、相手を転ばすだけならめくりボディプレス→しゃがみ中キック→キャンセルダブルラリアットが有効。

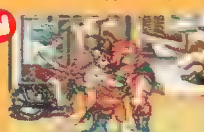


春麗 連打キャンセルで掌底百裂

弱と強のボタンを同時に押すことで弱攻撃の連打入力時間をかせぐキャンセル連続技。キャンセルに失敗すると間合いが離れてしまい、百裂脚が当たらない。



⬅春麗最強の技、掌底百裂を紹介。まずはとび込み強パンチを低い打点で当てる。



➡着地の瞬間強パンチと弱キックを同時に押す（強攻撃が優先され掌底が出る）。



⬅以後弱キックを連打。すると、掌底がキャンセルされて百裂キックが出る!!

STEP 5…コンビネーション攻撃の入力方法は3パターン

LESSON・1 通常技の組み合せ→タイミング勝負

ひとつひとつの技のモーションが速いキャラ(バルログ、春麗、ブランカなど)の場合、タイミング良く通常技で攻撃しても連続技になる。このテのタイプで有名なのが、ブランカの3段攻撃。2発入る連続技をからめると、本田も3段可能。



☗まずは打点の低い飛び込み強パンチ。 ☗着地と同時に立ち中パンチを入れ……。 ☗最後にしゃがみ強パンチで3段完成。

LESSON・2 コマンド系キャンセル技→素早いコマンド入力が命!!

アッパー昇龍拳なみに多用されるキャンセル技と言えば、この足払い波動拳。相手にしゃがみ強(中でも可)キックを入れた後、すかさず波動拳コマンドを入力。足払いのモーションがキャンセルされ、いきなり波動拳が出る。



☗足払い開始。この時点で波動拳を入力。 ☗連続技にする場合は中キックで行なう。 ☗いきなり波動拳モーションになる。

LESSON・3 タメ系キャンセル技→常にレバーを引くクセをつける

バルログ使いが多用するローリングクリスタルフラッシュのキャンセル技を紹介。まず"タメ"を作ったのちにしゃがみ弱パンチ。このパンチが戻るモーションをキャンセルして、ローリングを出す。強なら6段攻撃になるという連続技だ。



☗やや近い間合いからしゃがみ弱パンチ。 ☗キャンセル技開始。相手は防御できない。 ☗全部入って気絶したら、再び6段攻撃。

ONE POINT CHECK ワンポイントチェック

[illegible]の入りやすさはのけぞり時間の[illegible]

なぜ連続技は防御できないのか? これは、連続技をくらってのけぞったグラフィック中に次の攻撃が入るため。つまり、この"のけぞり時間"が長いキャラほど連続技が入りやすくなっているわけだ。のけぞり時間は各キャラによって違うことを覚えておこう。



☗ダルシムは気絶しやすいうえに連続技も入りやすい。



☗不屈の大和魂を持つ本田。根性で連続技に耐えろ!?



CHAPTER 4

［知識編］



Street Fighter II Turbo

PERFECT MANUAL

オプション

必要最低限から
不要な知識<ノーリッジ>まで
仕込んでおこう

次の国技館を目指すキミに贈る

'92年度国技館チャンピオン

大技インタビュー



『ストⅡ』ユーザーの憧れ、あの国技館で栄光を勝ち取った男、松崎規夫。そのチャンプ松崎に『ターボ』についてインタビューしたぞ。

『ターボ』の出来は80点!? その発言の真意は？

――まず始めに、『ターボ』をプレイしての感想を聞かせてください。何点ぐらいかな？

松崎くん（以下松） 80点ぐらい。

――それはキビシイですね。じゃ、どんなところが20点減点になった原因ですか？

松 なれているんで、無理やり比較しちゃうですけど、アーケード版『ダッシュターボ』と技が違うものがあるんですよ。例えばボクはやっぱりダルシム使いなんだけど、ダルシムの小スラ（弱のスライディングキック）が、リュウ・ケンのとび蹴りに負けるんです。たったそれだけのことでも、各キャラの相性が変わってしまって、闘い方が大きく異なっちゃう。するとどうしても違うゲームと感じちゃって…。それが減点の理由かな。

――じゃあ、もともと違うゲームだと見たら？

松 85点ぐらいかな。でもすごくいいですよ。

――前作の『ストⅡ』と較べてですが、だいぶ各キャラクターがパワーアップしてますよね。

松 ええ。

――そんな中で、松崎くんの持ちキャラのダルシムはどうでしょう。前作ではガイルと並んで最強だったんですが、『ターボ』でもやっぱり強い？

松 いや、弱いですよぜんぜん。

――でも、こうやって松崎くんのダルシムと実際にプレイしていると、そんな風に感じないけど。

松 やっぱり細かい技のところでだいぶ前作と変わっているんですよね。前に言ったように、リュウ・ケンのとび蹴りに小スラが負けるとか。これがつらすぎます。だからとび込まれた時の返し技に困りますね。

――ふーん。

松 でも、ガイルには相性が良くなっているんですよ。SFC版『ターボ』では、ガイルの中キックをスライディングで返すことができるようになってます。ほんとうに細かい点だけど、でもすごい違っちゃうんです。もうやってらんないぐらい。

――『ターボ』での新技、ヨガテレポートはどうでしょう。使えますか？

松 ブランカなんかに、はじに追い詰められた時

チャンピオン 松崎規夫くん



「ハメ技を使わぬ好青年」と10号で書いたら、好青年はやめて、といわれた。実力抜群の高校生だが、発言はいたって謙虚。でも内心にあふれる自信を編集部は見逃さないぞ。

に使います。あとはザンギに攻め込まれた時ですね。でも（アーケードの）レバーでさえいつも成功するとはかぎらないのに、パッドではもっとつらいかも。普通の昇龍拳の✚ボタン回しより、どうもコマンドも入りにくいみたいですしね。

最強キャラはバルログ！ 国技館はスペイン旋風かも

——8月19日は、また国技館大会ですよね。

松　ええ。

——前回チャンピオンとして、12人のキャラの中で、誰が一番強そうですか？　まだやりこんでないので、判断が難しいでしょうけど。

松　バルログが、一番強いと思いますよ。

——ということは、国技館の一番のライバルはバルログということになりますね。

松　（笑って答えない）

——その他に国技館で、上位に残ってきそうなキャラは？　パッドで、たぶんコンフィグも変えられない条件ということを考えあわせてですけど。

松　バイソンは少ないでしょうね。それは間違いないです。たぶんザンギエフも。パッドだとやっぱりつらすぎるキャラです。

——前回一番人気のガイルは？

松　それなりに多いでしょう。レバーの方がパッドよりもタメやすいんですけど。

——でもその分アーケードより強いですよね。

松　そうですね。ソニックブームなんかのスキが少なくなって、トータル的にかなり強いです。

——でも、ガイルだったら勝算ありですね。



付録班、見事に全滅す

チャンプ松崎くんが、まだ『ターボ』になれてないのをいいことに、付録班が決戦を挑んだ。しかし結果は予想通り惨敗。毎回毎回ダルシムの踊りを見せられるハメになった。



⬅得意気に踊るダル公。本田の百裂も通用せず。

強くなるコツは果たして何？ そして国技館への抱負は

——さて、国技館に向けてなんですが、うまくなる秘訣はなんですか？

松　うーん、やっぱり『ストII』の上手い友達に恵まれることでしょう。それも自分と同じか、ちょっと上手いぐらいがベスト。

——そんなに都合よくいくかなあ？

松　でも自分より友達が上手すぎると、なにやってんだか全然わからないし、もし、下手すぎたら技の練習台にしかならないですもんね。

——なるほど…。ということは前回の国技館は、松崎くんには練習台にしかならなかったわけだ。

松　や、やめてくださいよ！　それでなくても、「ハメ技を好まない好青年」なんて書かれたんでクラスの友達にひやかされているんですから（笑）。変なことは書かないでください。

——そのハメ技なんだけど、松崎くんは絶対にやらないの？

松　自分から進んでは、やらないですね。それに持ちキャラがダルシムなので、だいたいのハメ技は、投げ返しで返せるんですよ。

——その他に、上達のコツは？

松　そうですねえ、必殺技に頼らないことかな。必殺技に頼っていると、基本技が上達しないと思いますよ。

——では最後に国技館に向けての抱負を。

松　いや、別にないです。めったなことは言えないです（笑）。

ストリートファイターII 用語辞典



アーケード版発表より2年。遊びこまれたこのゲームにはさまざまな特殊用語が誕生した。ここでは、編集部が代表的なものをチョイスして、ティーチしちゃおう。

※【共通】全国共通で呼ばれているらしい言葉
注【一部】一部の地域でしか知られていない言葉
意【電撃】電撃ＳＦＣ編集部で使われる言葉

【あ行】

相討ちオッケイ【一部】
敵の攻撃よりも強い攻撃で、相討ちを狙った場合に言うセリフ。サガットのタイガーアッパーカットや、本田のとび蹴りなどがそう。

赤い波動拳【共通】
リュウ、ケンがときどき放つ、オレンジ色っぽい波動拳。アーケード版ではただのバク現象だったが、しっかりスーパーファミコンにも移植された。出現確立は1／256。昔は威力が高いだのピヨらせやすいだの、いい加減なウワサが流れていた。

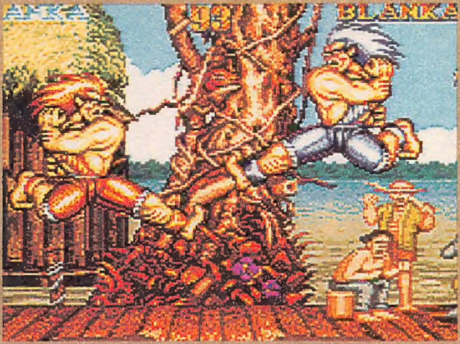




悪投げ【共通】
ベガのサイコクラッシャーからの投げ。アーケード版『ストIIダッシュ』では反撃不可能なハメ技として悪名を轟かせたが、『ターボ』では逆にベガの方が投げられてしまうようになった。ベガ使いは天国から地獄の心境であろう。＝サイコ投げ。

イカサマー【一部】
イカサマーソルトの略。対コンピュータ戦で、ガイルやバイソンなどが、まったくタメずに出してくる必殺技のこと。立った状態からいきなりサマーソルトを出してくるガイルってズルイ。

荻野目ちゃんポーズ【一部】
ガイルの上段防御ポーズ。荻野目洋子の「ダンシングヒーロー」の振付けに似ていることから呼ばれたらしい。アーケード版の『ストIIダッシュターボ』なら、ザンギエフのダブルラリアットの出始めポーズもこれに入る。



親の総取りパンチ【共通】
E．本田のしゃがみ強パンチ、出足払いを指す。いやはや、言い得て妙とはこのことか。

【か行】

隠された必殺技【一部】
アーケード版『ダッシュターボ』では、リュウがワープして昇龍拳だすだの、ベガが対空に強い新必殺技が隠されているだの、いいかげんなデマが飛び交った。

カタめる・カタまる【共通】
①敵の攻撃を防御、その防御状態のまましばらく動けなくなってしまうこと。㊎〔くそっ､ソニックでカタめて投げるのはハメだ〕②必殺技を出し終わったあと、しばらく硬直してしまうこと。

キャンセル技【共通】
①技のモーションをキャンセルさせ、相手に防御のチャンスすら与えず、連続で技を叩き込む非情な行為。＝リセット技②締切近くになって、フリーのライターがよくやる行為 ㊎〔ええ！　また○○くんのキャンセル技かあ？　まいったなあ〕

欽ちゃんキック【共通】
ブランカのジャンプ弱、中キックのこと。なんでそーなるノ！　とか言いながら蹴ろう。欽ちゃんとはあの萩本欽一氏であるのは、言うまでもない。

くらい投げ【共通】
敵の攻撃をくらってから、投げてしまう技。くらう攻撃の打点が高くなければできない。

けつ蹴り【共通】
リュウやケンで、相手の背後にまわり込むように出すジャンプ攻撃。＝めくり蹴り

削る・削り【共通】
必殺技を防御させて、体力を少しづつ減らす行為。特に百裂張り手や百裂キック、サイコクラッシャーなどに使われる言葉。㊎〔本田の百裂張り手は削り力アップしてんな～〕

【さ行】

逆さ蹴り【共通】
ガイルのリバーススピンキック。上段攻撃に見えて、じつは中段攻撃なのがミソ。＝反重力キック

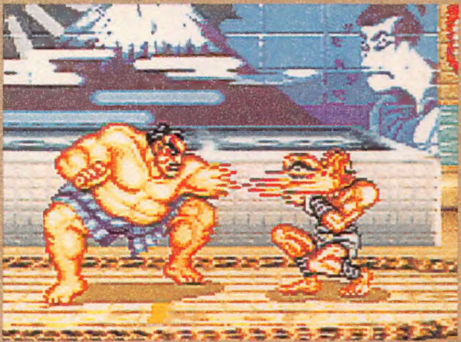
死んでろぉ!!【一部】
トドメをさすときに言うと、ショックが倍増する言葉。相手を挑発するように言うのがコツ。

吸い込む【共通】
遠い間合いから、相手を投げること。ザンギエフのスクリューパイルや、春麗の空中投げがそう。

スペインだけはカンベン【電撃】
対戦プレイ時、バルログ使いが泣いて頼む言葉。

【た行】

ダーク【共通】
リュウ、ケンのしゃがみ弱キック連打のこと。前作『ストII』では比類なき強さを発揮したが、この『ターボ』ではパワーダウン。



ドラゴンダンス【共通】
昇龍拳を連続でだす行為。一般的に、ケンの連続弱昇龍拳のことを指す。
挑戦者求む！【共通】
アーケード版では、対コンピュータ戦のとき、スタートボタンを押していると表示されたメッセージ。残念ながらスーパーファミコン版にはない。

【な行】

昇り蹴り【共通】
ジャンプで上昇中に出す蹴り。とんできた相手を落とすのに強い。＝ロケットキック
のびーる昇龍拳【電撃】
どうやらケンの強昇龍拳のことらしい。
のびーるパンチ【共通】
ブランカのしゃがみ強パンチ。スーパーファミコン版ではしゃがみ中パンチもコレになった。

【は行】

はたしてオレが勝てるかなぁ〜【一部】
人差指を立てて、憎々しく言うのがコツ。負けたときの捨てゼリフ。勝者への賛美。
ハメ【共通】
①相手に反撃のチャンスを与えない投げ、つかみ技を指す。攻撃を防御させて投げてしまったり、とび蹴りからいきなり投げたり、いろいろなバリエーションがある。しかし、どれも共通しているのは、多用すると対戦相手に嫌われるということ。②締切近くに、ライターに約束を破られたときに言うセリフ。㊊〔また○○くんにハメられたー!!〕





ピヨり・ピヨる【共通】
気絶状態を指す。気絶にはヒヨコと星があるが、どちらもピヨる、で統一されているようだ。場所によってはヒヨる、リヨる、など呼ばれている。キャラによってピヨりやすさや回復時間が違う。
フガフガ【一部】
E．本田のさば折りのこと。＝駅弁
ベガシェイク【電撃】
ベガが胸にやってる方の手は、すごい勢いで震えている。ターボになって、一層スピードアップしたのが怖い。㊊〔ベガシェイク速ぇー〕

【ま行】

見切った！【電撃】
負けたときに言うセリフ。そうは言っても、見切ってない場合が多い。＝わかった！
目押し【共通】
ボタン連打ではなく、タイミングをはかって押す行為。パチスロのそれからきている。㊊〔ベガのサイコ投げは目押しで投げ返しだよな、やっぱ〕
めくり【共通】
相手の背後にまわり込むように飛ぶこと。場所によってはまくり、めぐり、裏まわりと呼ばれる。
まいりました【電撃】
もう疲れた、やめようよ、の意。



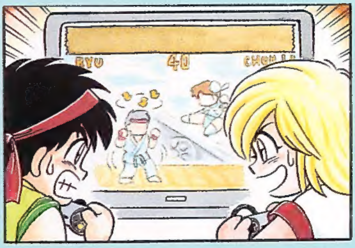
たまにゃーこんな対戦もおもしろい!! ――

変則マッチのススメ

フツーの対戦なんてもうあきた！ そんなアナタに、一歩進んだ対戦法を伝授しましょ。スゲェゼ！

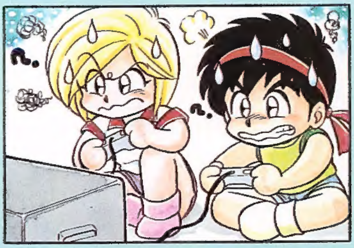
★メーター隠しマッチ

テレビ画面の体力メーターの部分に、黒いビニールテープを貼ってしまう。そうすると、体力がどれくらい残っているのかわからないので、かなり試合が緊迫する。とくにKOマークが点灯しだすと、緊張感が究極にアーップ！



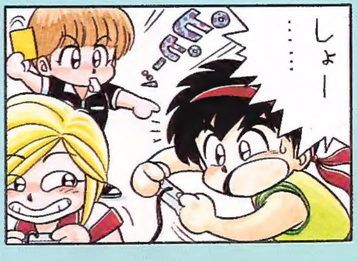
★配置替えマッチ

試合開始前に、お互いのパッドを交換、ボタン配置をバラバラに変更し合う。そして、試合開始！ 順応性の早い方が勝つ。ラウンド1だと、かなりイライラするが、ラウンド3くらいになると、上達した自分がわかるはず。



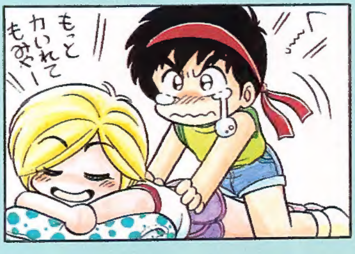
★必殺技なしマッチ

必殺技をまったく使わない対戦も、やってみるとおもしろい。いつも必殺技にばかり頼ってる人は、基本技のいい練習になるぞ。普段泣かされてる、ガイルやリュウといった、必殺技が強いキャラはパワーダウンするのもいい。



★スレイブマッチ

別名、アナタはワタシのいうなりマッチ。ルールは簡単、敗者は勝者の召使いになる（1日くらい）。もちろん試合は真剣勝負の1度だけ。シャレのわかる友人とやりましょう。さぁ、女王様とお呼び！



ストリートファイターⅡターボ
パーフェクトマニュアル

［戦術編］

■発行人／佐藤辰男
■編集人／塚田正晃
■発行所／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9



Street Fighter II Turbo

PERFECT MANUAL

ROUND II TACTICS

電撃スーパーファミコン12号付録